



La elaboraciÃ³n de CÃ³mics.

DescripciÃ³n

El comunicador fundÃ³ una plataforma dedicada a la creaciÃ³n, publicaciÃ³n y promociÃ³n de historietas y productos de narraciÃ³n visual hechos en el paÃ±s. Actualmente es profesor de una electiva sobre el tema en la universidad y brinda asesorÃ¡as a creadores del Ã;rea. SueÃ±a con convertir a su empresa editorial en un referente en LatinoamÃ©rica

El cÃ³mic es un medio que combina imÃ¡genes y texto para contar historias, y Moris Rauseo (Caracas, 1997) ha sabido aprovechar su potencial con su plataforma [Lygno Productions](#). El comunicador social egresado de la UCAB en el aÃ±o 2020 decidiÃ³ crear, junto con su socia Andrea HernÃ¡ndez, una editorial donde pudiera publicar el primer cÃ³mic de su autorÃ¡a, «Santa SofÃ¡», ya que no encontraban en Venezuela un sello especializado en el mundo de las historietas.

Desde su fundaciÃ³n en 2016, Lygno ha evolucionado hasta convertirse en una empresa que sirve de vitrina y promotora para narradores y artistas que buscan contar relatos a travÃ©s de distintas formas de expresiÃ³n, lo que abarca la publicaciÃ³n de historietas, aunque a largo plazo pretende entrar en el Ã;rea de la producciÃ³n masiva de contenidos audiovisuales.

La visiÃ³n de Rauseo y su equipo es clara: **contar historias en todas sus formas y enseÃ±ar a otros a hacerlo**. Desde el salÃ³n donde dicta la materia electiva «ElaboraciÃ³n de CÃ³mics como Arte Secuencial», que ofrece la Facultad de Humanidades y EducaciÃ³n de la UCAB, el comunicador hablÃ³ sobre el origen de su empresa, cÃ³mo ve el mundo el cÃ³mic actualmente y por quÃ© este medio podrÃ¡a significar una alternativa interesante de producciÃ³n y consumo para el entretenimiento en Venezuela.

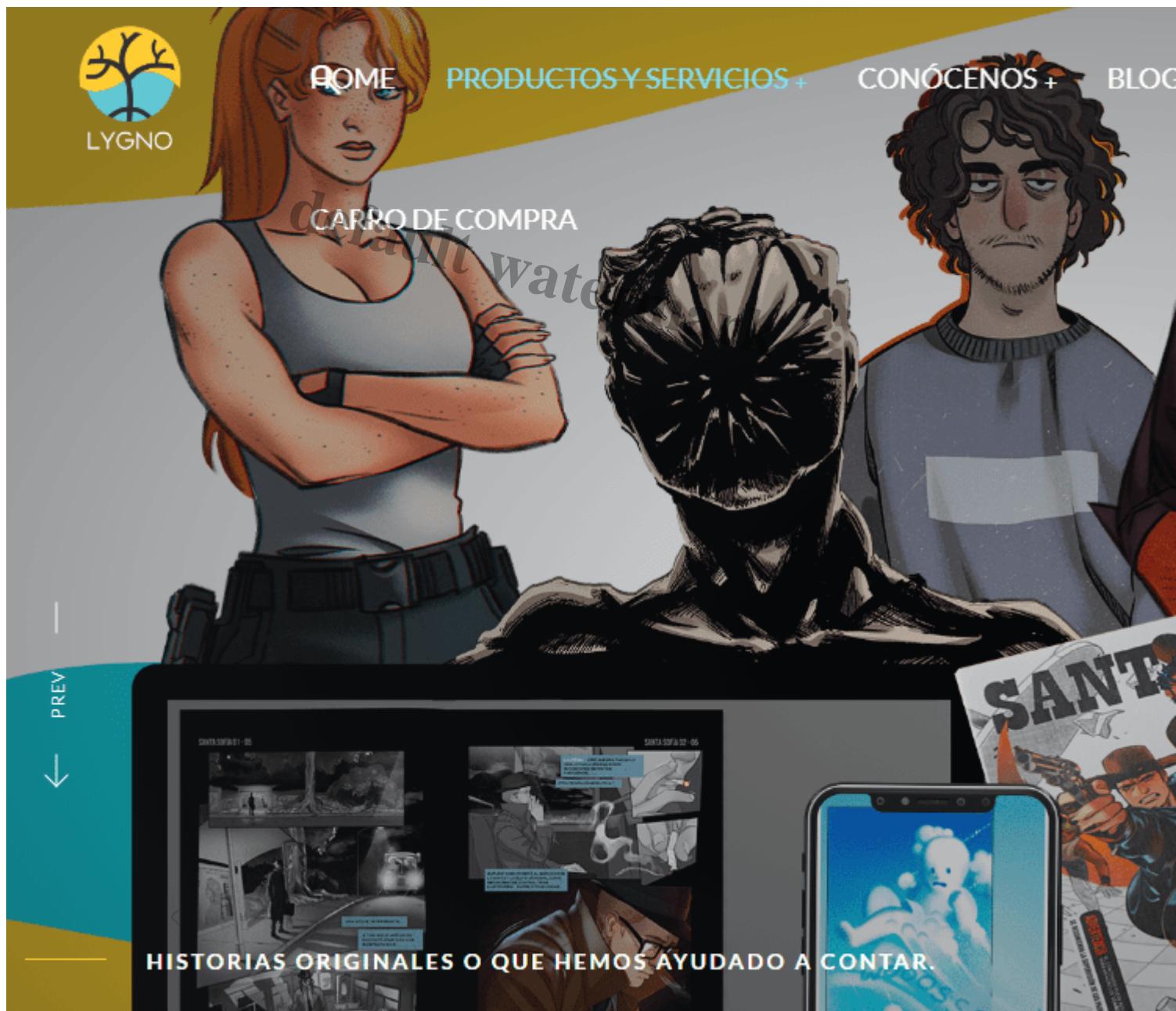


LYGNO, ECHAR RAÃ•CES EN UN MERCADO INCIPIENTE

Cuenta Moris Rauseo que cuando era estudiante de la UCAB, en la Escuela de ComunicaciÃ³n Social, tenÃ¡a el impulso de realizar su propia historia en formato de cÃ³mic, medio que le ha

interesado desde la adolescencia. «Junto con mi socia, Andrea Hernández, no teníamos ningún referente en el país de editoriales dedicadas al cómic o que se quisieran dedicar al cómic. Ante este vacío decidimos crear este sello para publicarnos a nosotros mismos y, posteriormente, impulsar las historias de terceros», dijo el joven de 25 años.

El nombre *Lygno* —que originalmente proviene del latín y se escribe con l latina- significa «madera» y «ramas», y refleja la visión de la empresa de explorar distintas vertientes del **storytelling**. El araguaney, árbol nacional, se incorpora en el logo de la empresa y simboliza la fluidez de contar historias y la conexión con la naturaleza.



Fundada en el año 2016, la primera publicación de *Lygno* fue «*Santa Sofía, ciudad de corazones fríos*», un seriado de acción y crimen con diez números ya editados, creado con una estética que mezcla el western con el cine noir y cuyo universo ha dado pie a la puesta en

IÁnea de otras historias.

Rauseo relata que cuando la empresa nació su socia y él todavía eran estudiantes. Años escribía y Hernández dibujaba. **Para el año 2019 la sociedad creció porque nos dimos cuenta que no podíamos lidiar con todo lo que implicaba ilustrar, producir y manejar una empresa**, por lo cual comenzaron a convocar a otros a su proyecto. Actualmente, la productora cuenta con un catálogo conformado por cómics impresos y en digital, cortometrajes y otras producciones escritas y audiovisuales, preparados por una diversidad de autores a los que han ido contactando.



«Siempre optamos por trabajar con historias de

calidad. Nosotros no buscamos publicar simplemente cualquier historia venezolana o cualquier historia hecha por nosotros para promover y tener catálogo. Queremos que Lygno, como empresa venezolana, sea sinónimo de calidad. Además, promovemos la libertad plena, individual de nuestros escritores e ilustradores y de la gente que busca trabajar con nosotros. Pueden ser historias protagonizadas por cualquier tipo de individuo, en cualquier tipo de situación, siempre que el mensaje promueva esa libertad individual y aporte positivamente al crecimiento de la humanidad».

Con esta filosofía, Lygno ha participado en diferentes convenciones y festivales como la **Feria del Libro del Oeste de Caracas (FLOC)**, organizada por la UCAB; la **Otaku Brotherwood**; el festival **Iro Fest de Valencia y la Caracas Comic Con**. Asimismo, ha recibido apoyo de la editorial Biosfera, el Centro Cultural UCAB y la revista latinoamericana *Simbold*.

UNA PEDAGOGÍA PARA CREAR HISTORIETAS

En 2019, desde Lygno empezaron a ofrecer también cursos y talleres como una forma de generar ingresos y ayudar a otros venezolanos a incursionar en el mundo de la creación de historias.

«Nuestro propósito principal, que es vender cómics y narrar historias, se iba a ver impulsado gracias a estas áreas de servicio que nos permiten promover y ayudar a otros creadores a aprender eso que no nos enseñaron y que tuvimos que aprender por nuestra cuenta, que es no solo crear un cómic sino editarlo en Venezuela».



Gracias a esa experiencia, Rauseo y su equipo han podido sentar las bases de su teoría de creación de historias -inspirada por las clases recibidas en la Escuela de Comunicación Social ucabista- y desarrollar su formato de guion para címic.

AdemÁjs, han adquirido experiencia en la pedagogÃa relacionada con tÃ©cnicas de narraciÃ³n visual para asesorar a otros en el desarrollo de sus historias. De hecho, actualmente el comunicador brinda, desde ***Lygno, asesorÃas personalizadas a los creadores que solicitan apoyo***, en las que explica desde ***la terminologÃa a las tÃ©cnicas de revisiÃ³n para que sus historias evolucionen y crezcan de manera efectiva.***

â€œVeo la enseÃ±anza como algo a largo plazo, porque he descubierto que me gusta mucho ayudar a las personas a impulsar sus historias y la docencia es una de las mejores formas de hacerlo. Por ejemplo, las asesorÃas yo las manejo de manera bien pedagÃ³gicas tambiÃ©n, porque partimos todo el tiempo de la premisa de que la persona que acude a nosotros quizÃ¡ estÃ¡ pidiendo ayuda por primera vez con su proyecto de historia y no tiene los estudios previos que le permiten saber cÃ³mo hacerlo realidadâ€•.

default watermark



Este año, Rauseo incursionó como profesor universitario de la materia electiva «Elaboración de Cómics como Arte Secuencial», abierta a alumnos de todas las carreras de la Facultad de Humanidades y Educación de la UCAB, la cual describe como «una experiencia fantástica».

â€œMe encanta que se estÃ© abriendo la posibilidad de enseÃ±arle a los alumnos toda clase de conocimientos y formas de contar historias. **El cÃ³mic necesita de universidades eventualmente que enseÃ±en cÃ³mo son y cÃ³mo pueden ser creados, asÃ como hay escuelas dedicadas al teatro, y universidades enteras dedicadas al cineâ€•.**

Considera que si en Venezuela se siguen abriendo oportunidades como Ã©sta, las posibilidad de crecimiento y profesionalizaciÃ³n del Ã¡rea son muchas. â€œAhorita estoy en el episodio piloto, pero la meta es que los miembros de esta primera promociÃ³n de alumnos de la electiva se conviertan en hacedores de cÃ³mics. Si la meta se cumple y los alumnos lo logran, sumaremos a la palestra de cÃ³mics venezolanos diez tÃtulos mÃs gracias a un salÃ³n universitarioâ€•.

default watermark



LA INDUSTRIA DEL CÃ“MIC COMO FOMENTO DEL ENTRETENIMIENTO LOCAL

Moris Rauseo ve al cÃ³mic como una semilla de una industria del entretenimiento grande y estable en Venezuela, que puede ser una fuente de prosperidad alternativa.

â€œLa demanda del pÃ³blico del cÃ³mic venezolano ya existe para mÃ¡s. El aÃ±o pasado, en el paÃ±s se realizaron casi todas las semanas eventos sobre el mundo geek y el mundo otaku. Tenemos un pÃ³blico que consume cÃ³mics, pero este pÃ³blico no sabe que hay un cÃ³mic venezolano y no sabe si es bueno o malo. Es un pÃ³blico que tiene mÃ¡s bien un prejuicio de que lo que estÃ¡ hecho aquÃ¡ en Venezuela es malo porque nuestro paÃ±s ha vivido por mÃ¡s de 50 aÃ±os dependiendo de la importaciÃ³n y consumiendo principalmente historias importadas en el mundo de la literatura y del cÃ³mic tambiÃ©nâ€•.

Sin embargo, el comunicador de 25 aÃ±os cree que **la clave para afianzar una buena industria del cÃ³mic es que el pÃ³blico nacional sea su principal promotor**. Puso como ejemplo a JapÃ³n y Argentina, donde hay una importante base de fanÃ¡ticos que consume los materiales editados localmente, lo que ha permitido a la industria de las historietas desarrollarse.

Agrega que, en Venezuela, *Lygno* trata de crear una cultura similar con varias iniciativas, entre ellas la «Convocatoria Creadores de CÃ³mics Venezolanos», desarrollada en alianza con la Caracas Comic Con y la revista digital *Simbold*.



Estamos invitando a todos los venezolanos del mundo que tengan un comic publicado a participar y a darse a conocer, porque de esa manera nosotros podemos tener un aproximado de cuál es la necesidad del medio, cuántos venezolanos estamos creando comics y en la medida de nuestras posibilidades darlos a conocer.

Para Rauseo, estas iniciativas son fundamentales para impulsar lo que ya existe y sembrar una Venezuela repleta de creadores de cÃ³mics. **Aspira a que Lygno Productions sea un referente latinoamericano en cuanto a producciÃ³n de historias. Quiere compararse con gigantes como Web Toon, Netflix, Disney y Apple.**

â€œQuiero que LatinoamÃ©rica recurra a Lygno y a Venezuela para producir historias. AdemÃ¡s, no quiero ser la Ã³nica empresa de este tamaÃ±o produciendo cÃ³mics, animaciÃ³n, pelÃ¡culas. Como toda Coca-Cola, necesitamos a Pepsi. Necesitamos competencia, que tambiÃ©n estÃ©n y aportando a este ecosistema de producciÃ³n. Queremos potenciar muchÃ¡simo mÃ¡s todo estoâ€•.

default watermark



El ucabista reconoce que, más allá de las aspiraciones o sueños, el sector al que pertenece necesita condiciones másanas de estabilidad en el mercado y la economía. Sin embargo, insiste en que el cómic es una fuente de emprendimiento que puede dejar muy buena cosecha.

«El cómic puede generar una fuente infinita de entretenimiento y de consumo dentro del país y fuera de él. Esto podría traducirse en muchos empleos para escritores, ilustradores, animadores y otros puestos involucrados en la parte audiovisual y la industria del entretenimiento. Además, puede traducirse perfectamente en un éxito global impulsado gracias a la coyuntura, pero además por el hecho de que nuestras historias de calidad llegan lejos. Es tremadamente importante para nuestro país y para el futuro país de Venezuela poder tener esta alternativa y el cómic me parece una forma increíble de obtenerlo», cerró.

Para más información sobre Lygno Productions, los interesados pueden visitar su cuenta [@lygnoproductions](https://www.instagram.com/lygnoproductions/) en Instagram. También cuentan con el sitio web para explorar sus contenidos y conocer su oferta: <https://lygnoproductions.com/>

Text: Daniel De Alba Suárez/Fotos: Christian Lazo

Artículo tomado de <https://elucabista.com>.

¿Te interesa que tus chicos aprendan a diseñar comics?, click en la imagen para más información.



Categoría

1. Comunicación visual
2. Universidad

Fecha de creación

2023/07/27

Autor

mariociap